

JP H06-154420A

This document discloses a game system where two game devices are connected via a host, and a card owned by a player is read in each of the game devices for the players to compete with each other using the cards.

特開平6-154420

(43)公開日 平成6年(1994)6月3日

(51)Int.Cl. ³	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	9/22	A		
	1/02	Z	8703-2C	
	1/06	Z	8703-2C	
G 0 6 K	7/10	R	8623-5L	

審査請求 未請求 請求項の数2(全 6 頁)

(21)出願番号 特願平4-336604

(22)出願日 平成4年(1992)11月24日

(71)出願人 000128234

株式会社エボック社

東京都台東区駒形1丁目12番3号

(72)発明者 原 洋

東京都台東区駒形1-12-3 株式会社エボック社内

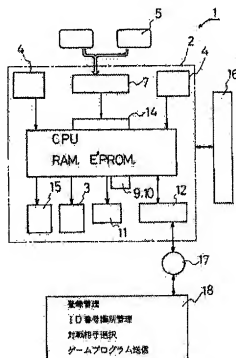
(74)代理人 弁理士 専 経夫 (外2名)

(54)【発明の名称】 ゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 より多くの同好のプレイヤーどうしが競えることのできるゲーム装置を提供する。

【構成】 商品等に付与されたバーコードを転写したカード5のバーコードを読み取るバーコードリーダー7と、オペレーションキー4と、ゲームの進行状況またはゲーム結果等を表示するディスプレイ3と、を備えているゲーム装置1において、同型のゲーム装置のそれぞれを区別するためのID番号の記憶回路を設けると共に、前記ゲームデータを外部装置に中継するカプラー12を設けた。また、カプラー12を介して通信回線17に接続し、ID番号およびゲームデータを送受信するためのホストコンピュータ18と接続した。最初の交信時に、ホストコンピュータ18からの指令によって各ゲーム装置1の記憶回路にあるE² P R O M にID番号を荷込む。これによりゲーム装置1を識別し、遠方の同好者とゲームを行なうことができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 商品等に付与されたバーコードを転写したカードのバーコードを読み取るバーコードリーダーと、ゲームモードを選択するスイッチと、少なくとも 1 組のオペレーションキーと、ゲームの進行状況またはゲーム結果等を表示するディスプレイと、を有し、前記バーコードリーダーで読取ったデータをゲームデータに変換する変換回路と、前記ゲームデータを所定のルールにしたがって演算する演算回路とを備えているゲーム装置において、同型のゲーム装置のそれぞれを区別するための ID 番号の記憶回路を設けると共に、前記ゲームデータを外部装置に中継するインターフェイスを設けたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 インターフェイスを介して通信回路に接続し、ID 番号およびゲームデータを送受信するためのホストコンピュータと連結したことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、商品等に付与されたバーコードを自分の持駒とし、バーコードのデータをゲーム用のデータにして一人または複数の人とプレイすることのできるゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 最近、ほとんどの商品にバーコードが付与され、バーコードを光センサーで読取ることによって商品分類等の情報が電気信号化し機械に入力されて合理化に役立っている。バーコードを商品から分離すると内容の推測が難しく、切り放した本人だけがどの商品から取ったかが解り、また、多種類のバーコードを収集し易くなっている。例えば、ゲームの持駒として利用することが考えられている。そこで、身近なものに付与されているバーコードを手持式のオリジナルカードとし、自分と相手とのカードをバーコードリーダーで読取り、その電気信号を比較演算することで勝敗を決するようにしたゲーム装置がある。

【0003】 ゲーム装置の一例を図 5 に示す。ゲーム装置 1 の外側面はプラスチック製のハウジング 2 で構成され、ハウジング 2 の中央部にディスプレイ 3 を設け、その両側にオペレーションキー 4 (4a, 4b) を取付けたものがある。ディスプレイ 3 の前方側にはカード 5 を挿入するスリット 6 が形成され、この箇所にバーコードリーダー 7 が配設されている。また、ゲーム装置 1 のパワースイッチ 8、ゲームモードを選ぶ選択スイッチ 9、10 およびゲームの状況等を指示する LED 11 が取付けられている。スピーカからのゲーム音はハウジング 2 の裏のオンオフスイッチによって発生させることができる。ゲーム開始のためにスリット 6 にカード 5 を挿入するとバーコードに対応するデータが読取られる。

【0004】 ディスプレイ 3 は図 6 に示すように、カー

D 5 の特長や能力が生命力、攻撃力および守備力に分けられて表示され、カード 5 の挿入指示によってカード 5 をバーコードリーダー 7 に読取らせると、読取ったデータを変換したゲームデータが一方側に表示される。また、相手のカード 5 も同様に操作することでディスプレイ 3 の他方側に表示される。なお、選択スイッチ 9、10 の操作によって別のカードをバーコードリーダー 7 に読取らせるとき、ディスプレイ 3 に別の表示をさせることができる。

【0005】 ここで、ゲームの一例を述べておく。読取ったバーコードのデータはゲームデータである生命力、攻撃力および守備力に対応させて点数評価し、この点数はディスプレイ 3 に表示してプレイヤーに報知している。相手も同様に入力することによって 2 人で戦うゲームが行える。攻撃の先後または後攻はゲーム装置 1 のランダム機能によって決められ、攻撃側および守備側のプレイヤーが交代でオペレーションキー 4 のうちバトルキー 4a またはパワーキー 4b のいずれか一方をその都度選択して操作する。キー操作により、表示された数値のデータは演算回路等で増減され、演算結果が新たにディスプレイ 3 に表示される。キー操作を相手と交互に行い、相手の持ち点、特に、生命力の点数をゼロにすることで勝者とするものである。

【0006】 バトルキー 4a を押した場合、自分の攻撃力および相手の守備力によって演算のファクタが異なり、また、ディスプレイ 3 に表示されていないゲーム数値 1 に組まれたプログラム独自のファクタによって、相手に与えるダメージが演算結果として数値になり、この数値を相手の生命力の数値から差し引き、この解がディスプレイ 3 の相手の生命力の欄に新たに表示される。隠れたファクタ、例えば、相性能力が対戦相手との相性が高いと自分の力が倍加されるもので、必ずしもディスプレイ 3 に表示されている数値だけで勝敗が決まる訳ではないのでゲーム性の高いものになっている。

【0007】 パワーキー 4b を押した場合、自分の生命力が回復されて不足な数値が新たに加算され、ディスプレイ 3 の自分の生命力の欄に新たに表示される。

【0008】 このほか、バーコードの入力時に別種のバーコードのデータを合体して自分の持駒を強くすることができ、また、バトルで勝ち上がるたびに自分の持駒を強くすることができるので対戦相手を他に求めることができるようになる。なお、ロールプレイングゲーム (RPG ゲーム) としてストーリー展開のあるプログラムを入力し、設定されたステージをクリアするように展開するものもある。

【0009】 RPG ゲームを複数のプレイヤーと行う場合には、ゲーム装置 1 に内蔵されている RAM によって、各プレイヤーの途中の記録ができ、そのときにパスワードが付与される。したがって、パスワードを複数記憶して、同一ゲームを複数のプレイヤーと一緒に遊ぶことが

3

でき、お互いの成績をチェックすることができる。なお、このゲーム装置1は二組のオペレーションキー4が設置されており、一人で遊ぶときに一対一の対戦ゲームのルールで行なう場合、オリジナルカードに対し相手側のカードとして、キャラクターカードを用いてゲームをすることができる。キャラクターカードは、能力を作為的に設定したキャラクターのデータを、バーコードに変換しカード5としたものである。

【0010】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、対戦ゲームにおいて、身近な範囲から対戦相手を探すためには、持駒とする各種バーコードは同様のものが多くゲームが単調になってくる。そこで、自分で収集したバーコードを持駒としたオリジナルカードを用いて、他の地域のカードを所有している複数の相手と対戦し、持駒の強弱、ゲームの駆け引きの巧拙を競うことを望むようになってきた。

【0011】また、RPGゲームを複数のプレイヤーと行う場合には、RAMにより各プレイヤーのパスワードを記憶することが可能であるので、一台のゲーム装置1で複数のプレイヤーとゲームを行うことができるが、ゲームの状況データがこのゲーム装置1一台に収まっているため、使用するゲーム装置1をあちこちに持ち歩く必要を生じるので非常に不便である。一方、このゲーム装置1を動かさずに、遠方の同好者が交通機関を利用して集合する場合には、日程、交通費等のゲーム以外の配慮をすることになり、簡単にゲームを行うことができなくなる。

【0012】本発明は、より多くの同好のプレイヤー同士が競えることのできるゲーム装置を提供することを目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】本発明は上記目的を達成するために、商品等に付与されたバーコードを転写したカードのバーコードを読取るバーコードリーダーと、ゲームモードを選択するスイッチと、少なくとも1組のオペレーションキーと、ゲームの進行状況またはゲーム結果等を表示するディスプレイと、を有し、前記バーコードリーダーで読取ったデータをゲームデータに変換する変換回路と、前記ゲームデータを所定のルールにしたがって演算する演算回路とを備えているゲーム装置において、同型のゲーム装置のそれぞれを区別するためのID番号の記憶回路を設けると共に、前記ゲームデータを外部装置に中継するインターフェイスを設けたことを特徴とする。また、インターフェイスを介して通信回線に接続し、ID番号およびゲームデータを送受信するためのホストコンピュータとを接続したことを特徴とする。

【0014】

【作用】本発明は上記のように構成したものであるので、スイッチによってゲームモードを選択し、カードを

4

操作してゲーム装置にデータを取り込むことによって、ゲームを開始することができる。オペレーションキーを二人のプレイヤーが交互に操作してゲームが進行すると、その状態をディスプレイに表示するのでゲーム結果が即時に分かる。また、複数のゲーム装置のインターフェイスを互いに接続し、ゲーム装置の収容力を大きくして多数のプレイヤーとゲームをすることができる。また、互いのゲーム装置のインターフェイスを既存の電話回線等に接続し、遠隔地間でゲームを行なうことができる。

【0015】また、複数のプレイヤーの所有するゲーム装置をインターフェイスによって既存の電話回線等に接続し、電話回線等に連結しているホストコンピュータと通信することによって各地の同好者とゲームを行なうことができる。この場合、最初の交信時に、ホストコンピュータからの指令によって各ゲーム装置にID番号を付けることができ、ホストコンピュータはID番号を介してそれぞれのゲーム装置に対戦相手データを送ることができる。また、ゲーム装置から送信されたデータを登録することができ、このほか、RPGゲーム用に組んだプログラムを各ゲーム装置に送ることもできる。このように多数のプレイヤーと手持ちのゲーム装置によって居ながらにしてゲームを行うことができる。

【0016】

【実施例】以下、本発明の実施例を添付図面に基いて説明する。図3に示すように、ゲーム装置1はハウジング2の中央部に孔を開け、傾斜可能にディスプレイ3を設けたものである。手前の選択スイッチ9、10およびLED11を取付けた枠12はディスプレイ3の動作に連動して傾斜した位置で停止するようになっている。オペレーションキー4(4a,4b)はディスプレイ3の両側に設けられ、バーコードリーダー7はハウジング2の前部に設けられている。ゲーム装置1に内蔵されたカプラー12(図1参照)の接続端子はディスプレイ3の裏面にあり、ディスプレイ3が傾斜したときに接続し易くなっている。また、ゲーム装置1の収納時にはディスプレイ3の前部が枠13に被さり、枠13はディスプレイ3に押されてハウジング2の内側に移動し、ディスプレイ3はハウジング2に対して平になる。このディスプレイ3および枠13の位置によってパワースイッチがオンオフされるようになる。

【0017】ゲーム装置1の回路構成は、図1に示すように、ハウジング2に設けたディスプレイ3、オペレーションキー4a,4bおよびバーコードリーダー7を中核部のCPU回路に接続したものであり、バーコードリーダー7から入力したデータは変換回路14を通してゲームデータに変換される。CPU回路にはROM、RAM、EPROMが内蔵され演算回路および記憶回路を構成している。また、CPU回路からはゲームを進行させるための選択スイッチ9、10、LED11およびスピーカ15が

取付けられている。バーコードリーダー7はカード5に転写されているバーコードを読み取るようになっている。なお、バーコードリーダー7の形状をペンタイプにすることもできる。

【0018】また、ゲーム装置1にはTVゲーム機(またはパソコン)16を接続する端子が設けられ、さらに、電話回線(通信回線)17に接続するためのインターフェイス、すなわち専用のケーブル12(またはモデム)が設けられている。実施例ではケーブル12をゲーム装置1に内蔵しているが、ゲーム装置1に付設するようにしても良い。また、ケーブル12とケーブル12とを接続することもでき、ケーブル12を介してゲーム装置1を直結することもできる。電話回線17にはゲーム装置1と通信するためのホストコンピュータ18が接続されている。

【0019】次に、ホストコンピュータ18により互いのゲーム装置1を連絡させる場合について図2を参照して説明する。各ゲーム装置1は電話回線17の電話機19と電話回線17との間にケーブル12を介して接続され、切換スイッチ20を設けて電話回線17の本線を確認している。切換スイッチ20はゲーム装置1に設け、音声信号の有無により自動的に作動するようにしても良い。電話回線17はホストコンピュータ18と接続される複数のゲーム装置1のデータを送受信する役を負っている。ホストコンピュータ18はゲーム装置1の一連のゲームを遂行するために、攻撃時の命中判断、ダメージ計算をする判定回路および演算回路を有している。また、ダメージ計算の結果は判定回路によって生存判定を行うことができる。また、図1に示す登録管理、ID番号識別管理、対戦相手選択およびゲームプログラムの送受信の機能を有しており、絶えず通信がなされ、RPゲームではその都度、成長判定やその結果の演算を行なえるようになっている。

【0020】ゲーム装置1はディスプレイ3の前面を下方に押すことにより、ディスプレイ3が傾斜し、枠13が斜めにずれ選択スイッチ9、10およびLED11が露出しパワースイッチが入る。最初に、複数のゲーム装置1をケーブル12で直結した場合について説明する。ゲームの進行状況や同じ対戦データがゲーム装置1のそれぞれのRAMに記憶されることになり、複数のゲーム装置1が同一のデータを記憶することによって、一方のゲーム装置1を常置して他方のゲーム装置1を移動用にすることも可能になり、各地のプレイヤーと対戦することも可能になる。

【0021】また、図1に示すように、ゲーム装置1をTVゲーム機(またはパソコン)16に接続した場合には、ゲーム装置1のデータを一旦TVゲーム機16のRAMに記憶させることができ、また、ゲーム装置1には複数のゲームプログラムを内蔵したROMに書き込まれているが、TVゲーム機16から、オリジナルカードのデータを入力したり、ゲームプログラムをゲーム装置1に入力することもできる。また、必要であればゲーム装置1の

CPU回路にゲームプログラムを書込んだROMを追加することもできる。

【0022】次に、ゲーム装置1とホストコンピュータ18と通信する場合について説明する。まず、電話回線19により発信するとホストコンピュータ18からID番号を聞いてくる。ID番号が未登録の場合にはホストコンピュータ18から指令が出てゲーム装置1の内部のE²PR²OMにID番号が書き込まれる。この間、音声によって「ID番号確認中」という言葉が発信される。終了時は「ID番号を登録しましたか」「ID番号を確認しました」の音声が行われる。

【0023】次に、本人のパスワード、例えば4桁の数字を決めておくので、ホストコンピュータ18はパスワードを聞いて確認する。プレイヤーは、パスワードが既に決まっている場合にはパスワードを入力する。パスワードを設定していない場合には、4桁の数字を入力することになる。このようになり取りが重複して行われ、通信の回線が確保されるとゲーム開始の準備が完了することになる。通信中、交信相手やID番号、パスワードは図4に示すようにディスプレイ3に表示することが可能である。また、現在の交信箇所を点滅し、準備が完了した段階でゲームモードの選択の指示を出すようにしても良い。

【0024】ところで、一つ一つのゲーム装置1は製品番号が刻印されているのが一般的である。ゲーム装置1をホストコンピュータ18に接続してゲームを行なう場合には、ゲームの参加者のゲーム装置1を管理することが好ましくID番号を交付するようになっている。このID番号はゲーム装置1のそれぞれのRAMに収納されているデータを把握するときなどに利用できる。また、ID番号を参加者名と共に登録させることもでき、特定のゲーム装置1にデータを送信することもできる。ID番号の交付は、ホストコンピュータ18との最初の交信時に電話回線17を介して、ゲーム装置1に備えたE²PR²OMにホストコンピュータ18からの信号によって新たに書き込まれるようになっている。

【0025】ホストコンピュータ18にゲーム装置1をリンクした場合、対戦相手は、回線を通して他のゲーム装置を操作するプレイヤーである。これによって、各自のオリジナルカード同士を戦わせたり、同一ゲームを行なってその成績によって勝敗を決めたりすることができる。また、対戦相手を一度に複数人に設定することもできる。また、ホストコンピュータ18から供給されるプログラム中にキャラクターのゲームデータが入力されていればこのキャラクターを対戦相手にすることができる。また、ディスプレイ3を使用せずにTVゲーム機やパソコンのディスプレイを使用することもできる。このように、ホストコンピュータ18から端末の複数のゲーム装置1に電話回線を使用してデータを送受信することで、ゲーム装置1の持ち運びをする必要もなくなり、また、交

通費をかけて遠征しなくても良くなり、スケールの大きなゲームを行うことができる。なお、カプラー12を電話回線に接続したとき、特定の相手の飛び出し符号により、ホストコンピュータ18を介せずに直接ゲームを行うことができる。

【0026】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成したものであるから、ゲーム装置を複数台持ち寄ることによって広域に在住している同好者とのゲームが楽しめ、また、通信回線を利用して複数のゲーム装置がホストコンピュータと直結しているので、さらに遠方の同好者とゲームを行うことができ、また、ホストコンピュータにより情報、ソフトプログラムを送信することができるので、ゲームを高度のものにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による実施例のゲーム装置のブロック図である。

【図2】実施例のゲーム装置とホストコンピュータとの通信網を示すブロック図である。

* 【図3】本発明による実施例のゲーム装置を示す斜視図である。

【図4】図3に示すディスプレイの表示の一例を示す説明図である。

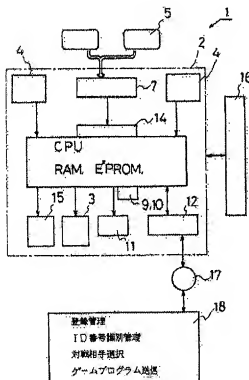
【図5】従来のゲーム装置を示す斜視図である。

【図6】図5に示すディスプレイの表示の一例を示す説明図である。

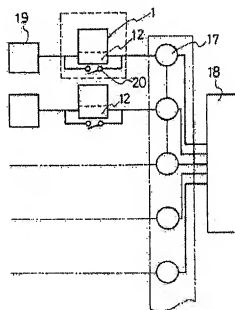
【符号の説明】

- 1 ゲーム装置
- 3 ディスプレイ
- 4 オペレーションキー
- 5 カード
- 7 バーコードリーダー
- 9 選択スイッチ
- 12 インターフェイス
- 14 変換回路
- 17 通信回線
- 18 ホストコンピュータ

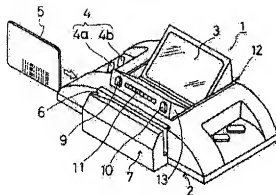
【図1】



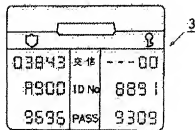
【図2】



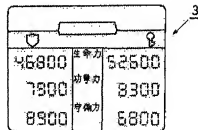
【図3】



【図4】



【図6】



【図5】

